NEMESIS

NEMESIS™

Konami®

©Konami 1986

HOW TO PLAY .....page 1
MODE D'EMPLOI .....page 5
SPIELANLEITUNG ..... Seite 9
RESUMEN DEL JUEGO .... pagina 13
COME SI GIOCA..... pagina 17

HOW TO PLAY

MSX

RC742

NEMESIS

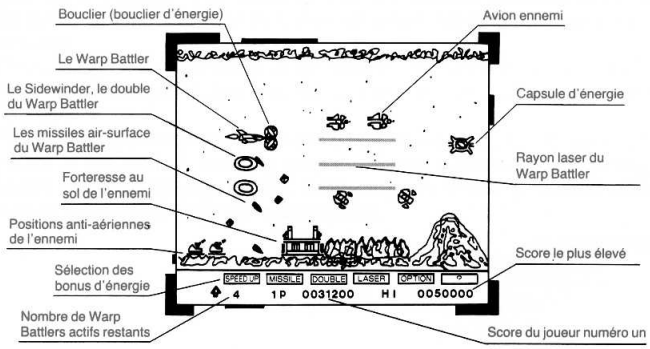
©Konami 1986

<L'HISTOIRE>

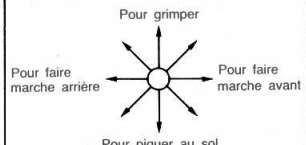
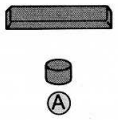
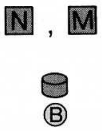
La planète Nemesis, un monde paisible à l'image de la Terre, est tombée sous les feux de l'attaque spaciale de ses vieux ennemis, les Bactérions, des créatures amiboïdes provenant d'un groupe d'étoiles d'un espace secondaire. Le peuple de Nemesis est en grand danger, puisqu'il risque d'être anéanti par les Bactérions.
Le Warp Battler, un prototype de combat hyper-spacial pourra seul sauver Gradius en se lançant dans un combat à mort avec les belliqueux Bactérions.
Son objectif: Xaerous, la super-forteresse des Bactérions. Pour l'atteindre, il devra dérober à l'ennemi des capsules d'énergie le long de son parcours, afin de renforcer ses hyper-pouvoirs. Le Warp Battler est le dernier espoir du peuple paisible de Nemesis! Il lui faudra courage et concentration pour vaincre. Qu'il se prépare au dur combat qui l'attend!

1. COMMENT JOUER

1. Ce jeu peut être joué par un seul joueur ou par deux joueurs jouant alternativement.
2. Le contrôle de l'action se fait soit au moyen d'un palonnier, soit au moyen des touches du clavier de l'ordinateur.
3. Pour sélectionner le nombre de joueurs (un ou deux), actionner soit le palonnier, soit les touches curseur du clavier de l'ordinateur.
4. Pour enregistrer la sélection du nombre de joueurs et commencer le jeu, appuyer soit sur le bouton de tir du palonnier, soit sur la barre d'espacement du clavier.
5. Des vaisseaux ennemjs attaqueront à tous moments le Warp Battler. Il devra repousser ces attaques afin de pouvoir progresser d'étape en étape. A chaque étape, il sera aussi confronté à une créature ennemie particulière. Il devra l'anéantir afin de passer à l'étape suivante.
6. Le Warp Battler est rapide, mais sa force de frappe ne suffit pas à repousser toutes les attaques de ses ennemis. Il devra la renforcer en dérobant périodiquement à l'ennemi des capsules d'énergie.
7. En début de jeu, le joueur dispose de trois Warp Battlers.
8. Pour chaque 100.000 points marqués, le joueur obtient un Warp Battler supplémentaire. Le nombre maximum de Warp Battlers est de 99.
9. Tout Warp Battler heurté par un ennemi dans l'espace, touché par les projectiles d'un ennemi ou heurtant un obstacle au sol est éliminé du jeu.
10. Pour arrêter temporairement le jeu, appuyer sur la touche (F-). Pour reprendre le jeu, appuyer à nouveau sur la touche (F-).
11. Eléments visibles dans l'écran.



2. CONTROLE DE L'ACTION

Manoeuvre du Warp Battler	Pour tirer sur l'ennemi	Commandes pour bonus d'énergie
		
Utiliser soit les touches curseur du clavier, soit le palonnier.	Utiliser soit la barre d'espacement du clavier, soit le bouton "A" du palonnier.	Utiliser soit les touches (N) ou (M) du clavier, soit le bouton "B" du palonnier.

※ Lorsque "Nemesis" est joué par deux joueurs, les commandes servant à contrôler l'action sont les mêmes pour chaque joueur.

3. MARQUAGE DES POINTS

- Petit avion ennemi touché ..... 100 points
- Avion ennemi de taille moyenne touché ..... 1.000 points
- Soucoupe volante de taille moyenne touchée ..... 3.000 points
- Destruction du coeur d'une créature à antennes ennemie... 5.000 points
- Destruction du bras d'une créature à antennes ennemie..... 1.000 points
- Destruction de la partie périphérique d'une créature ennemie principale..... 500 points
- Destruction de la partie centrale d'une créature ennemie principale ..... 10.000 points

4. BONUS D'ENERGIE

(1) Chaque fois que le Warp Battler parvient à capturer une capsule d'énergie, divers indicateurs de sélection de bonus d'énergie s'allument au bas de l'écran. Appuyer sur le bouton de bonus d'énergie (soit les touches (N) ou (M) du clavier, soit le bouton "B" du palonnier) dès que l'indicateur correspondant à la sélection désirée s'allume.

(2) Toute capture d'une capsule spéciale d'énergie bleue provoque la destruction instantanée de tous les ennemis visibles sur l'écran.

Numéro du bonus d'énergie	Indicateur de bonus d'énergie	Effet produit par le bonus d'énergie.
①	SPEED UP	Augmentation de la vitesse d'action du Warp Battler (8 paliers de vitesse).
②	MISSILE	Le Warp Battler est équipé de missiles air-surface.
③	DOUBLE	Le Warp Battler est équipé d'un canon à double-faisceau: ce type d'arme est très efficace pour parer aux attaques ennemies venant d'en haut.
④	LASER	Le Warp Battler est équipé d'un canon à rayon laser à grande puissance de pénétration (2 réglages possibles de puissance).
⑤	OPTION	Effet de dédoublement. Le Warp Battler se dédouble pour produire le Sidewinder, un engin spacial présentant la même force de frappe et suivant le Warp Battler en formation pendant les attagues. Le Warp Battler peut produire jusqu'à deux Sidewinders.
⑥	?	Le Warp Battler est protégé par un bouclier d'énergie qui le rend invulnérable aux attaques ennemies. Lorsque le bouclier vire au rouge, c'est que ja puissance qui lui reste ne lui permet de bloquer encore qu'une seule attaque.

※ Le Warp Battler peut cumuler plusieurs types de bonus d'énergie. Cependant, le canon à double faisceau et le laser ne peuvent être utilisés simultanément.

PRECAUTIONS

- Cette cartouche de jeu est compatible avec les ordinateurs personnels répondant à la norme MSX.
- Vérifier que l'alimentation de l'ordinateur est coupée lorsqu'on met en place ou qu'on retire la cartouche.
- Cette cartouche est dotée de mécanismes de très haute précision. Ne pas l'ouvrir ni la démonter, au risque de l'endommager irrémédiablement.
- Ce produit est une création originale de Konami Industry Co, Ltd. Toute copie d'une portion de ce produit, y compris les éléments graphiques et sonores, la programmation ou les matériaux imprimés, sans le consentement exprès du producteur est strictement interdite.

© Konami 1986

RC742

Konami®

PRINTED IN JAPAN